SCOREBOARD/ PANNEAUX D'AFFICHAGE/ MARCADOR

DT 726
Scoreboard « multisport PRO » + kit 24/ Panneau d'affichage « Multisport PRO »/ Marcador « Multisport PRO » + kit 24

FIBA Approval/ Homologué FIBA - Version française disponible/ Marcador « Multisport PRO » + kit 24

Sports: Basketball, Volleyball, Handball, Hockey, Waterpolo/ Sports indiqués: Basketball, Volleyball, Football en salle, Handball, Hockey, Waterpolo/ Deportes indicados : Baloncesto, Voleibol, Fútbol en sala en salle, Balonmano, Hockey, Waterpolo

TECHNICAL SPECIFICATIONS :
- 400x200 cm
- numbers 25 cm
- Score 0-199, 0-9
- Time count up or down programmable (1/100s range)
- Time out, automatic horn
- Half time and period control (programmable)
- 2x individual fault display
- Suspension management
- Break time control
- Output kit 24 : 2x24s with time played indication
- Arrow ball possession
- Penalty (suspension 3x2min), 6x set result, 18 cm
- Number of players
- Radio control (100m)
- Transformer 230/12V, 5A DC
- Diode high brightness
- Legible 100m
- Angle of vision 150°

COMPOSITION:
- Remote control
- Possession display
- 2 kits 24 secondes
- Power cables
- Fastening

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES :
- 400x200 cm,
- Hauteur des chiffres 25 cm
- Diodes haute luminosité
- Visibilité 100 m
- Angle de vision 150°
- Score 0-199, 0-9
- Chronométrage (jusqu'à 1/100s)
- Compte à rebours programmable
- Gestion des temps morts, avertisseur sonore automatique
- Gestion des mi-temps ou périodes (programmable)
- Gestion des fautes individuelles
- Gestion des exclusions temporaires
- Sortie kit 24 : 2x24s avec indication du temps de jeu inclus
- Flèche possession de balle
- Gestion des 2 kits 24 incluse dans tableau et télécommande
- Pénalité (gestion des exclusions 3x2 min), 6x résultats des sets, 18 cm
- 2x indications des fautes individuelles, nombre de joueurs
- Contrôle radiocommandé (portée supérieur à 100m)
- Alimentation par transformateur 230/12V, 5A DC
- Caisson aluminium et panneau en polycarbonate anti-reflet

COMPOSITION DU KIT :
Tableau complet
- Télécommande sans fil
- Indicateur de possession de balle
- 2 kits 24 secondes
- Câbles d'alimentation
- Fixations

Características :

- 400x200 cm,
- Alturas de las cifras 25 cm
- Diodos alta luminosidad
- Visibilidad 100 m
- Angulo de visión 150°
- Resultado 0-199, 0-9
- Cronometraje (hasta 1/100s)
- Cuenta atrás programable
- Gestión de los tiempos muertos, avisador sonoro automático
- Gestión de los medios tiempos o periodos (programable)
- Gestion de les faltas individuales
- Gestion de las exclusiones temporales
- Kit 24 : 2x24s con indicación del tiempo y juego incluido
- Flecha posesión de la pelota
- Gestión de los 2 kits 24 incluidos en el tablón y la manda
- Penalidad (gestión de las exclusiones 3x2 min), 6x resultados de los sets, 18 cm
- 2x indicaciones de las faltas individuales, numeroso de los jugadores
- Control radio a distancia (alcance superior a 100m)
- Alimentación por transformador 230/12V, 5A DC
- Artesón aluminio y tablón en poli carbonato anti-reflejo

COMPOSICION

- Marcador completo
- Manda a distancia sin hilo
- Indicador de posesión de la pelota
- 2 kits 24 segundas
- Cables de alimentación
- Fijaciones

ENGLISH

www.digisportinstruments.com

INSTRUCTION MANUAL
SCOREBOARD DT726 « MULTISPORT PRO »

TIMER SETTING

1.Switch the scoreboard "ON".
2.Select the time count mode.
The scoreboard has the countdown to 00:00 and on the display, ∪ - : - - appears
For the count up, press the " + " until the time you want. On the display, ∩ - : - - appears
Button « -« is for count down mode and button « + » for count up mode.
3.Push the' PROG " button
4.Adjust (+, -) for the minutes.
5.Push the « PROG » button.
6.Adjust (+, -) for the secondes.
7. Push the « PROG » button.

The timer is ready for time count. By pressing the Red button, you can start or stop the timer.
If the timer is on, the green lights shine. The timer has the automatic and manual horn. A next timer setting is possible only if the timer is stopped.
The time correction (seconds) is possible with « + -« but only if the timer is stopped.
The switch ON/OFF of the time is possible by pressing the " + - " buttons together, but only if the timer is stopped.

SCORE 199 AND 9
By pressing the « SCORE » buttons, you adjust the score from 0 to 199(9).
The switch ON/OFF of the score is possible by pressing the score buttons " HOME and GUEST " together. The correction for score 199 is possible by pressing the score button during 3 seconds. The score blinks. By pressing the score button, the score goes down. If the score does not blink, the score goes up.

PERIOD
By pressing the « PERIOD » button, you could choose from 1 to 9.

TIME OUT
By pressing the « TIME OUT » button, the count down goes from 60s to 0. When the time is out, the horn rings.
The horn could ring 15s before the end of TIME OUT too
After the end of « TIME OUT », the clock is ready.
By a 2nd push of the « TIMEOUT » button, the 60s count down is cancelled.
On the scoreboard, it is possible to indicate 3 times out for home and guest team.

PENALTY
The penalty control makes 2 and 4 min penalty time appear for for home and guest team.
It is possible to add the penalty time only if the main timer is stopped.
The « RESET » button is for cancelling the penalty.
1.Select the penalty.
2.Adjust « ENTER PLAYER ADJUST » button to select the first digit of player number.
3.Push the selected penalty button.
4.Adjust « ENTERPLAYER ADJUST » button to select the second digit of player number.
5.Push the selected penalty button.

PAUSE
After the period time, it is possible to count the pause time by pushing the « PAUSE » button. The pause is counted from 00:00 to 99:59. By a second push, the « PAUSE » button will stop the pause time.

24S
ON/OFF – stop the main time, press the 1st button of 24S control during 5 seconds.
START – push the 2nd button of 24S control. The 24s counts down until 0. And the horn rings at the end.

BASKETBALL
The number of players goes from 4 to15.
Numbers setting :
1. Push the button for home or guest team during 5 seconds.
2. The digit blinks. Adjust red button to choose the wanted number.
3. Push the button for home or guest team to choose the next number.
4, Select and adjust the next numbers of players.
5. If you push the button for second team, you leave from the setting mode.
By pressing the button 4-15, you select the player and with the red button, you add the fault.

HANDBALL
For handball, you do not need the board.
Push the buttons for both teams together. The numbers are off. By next push, the buttons for both teams will be the numbers on.

VOLLEYBALL
Adjust the results of sets {25:20,18:25,...)
1. Push the button for both teams together.
2. The numbers are out. Push the red button.
3. All numbers are 0.
4. Push the button for home or guest team during 5 seconds.
5. With the red button, adjust the result (home 25, guest 20,...) Do the same handling to adjust the numbers of players for basketball.

FRANCAIS

www.digisportinstruments.com

MODE D'EMPLOI
TABLEAU D'AFFICHAGE DT726 « MULTISPORT PRO »

PROGRAMMATION DU TEMPS
Appuyer alternativement sur « PROG/STAR-STOP » pour mettre en marche ou éteindre.
Appuyer sur « ON ».
Le compte à rebours s'effectue jusqu' au 00 :00. L'écran affiche ∪ - : - -
Appuyer sur « + » pour actionner le chronométrage jusqu' au temps déterminé. L'écran affiche : ∩ - : - -
Le bouton « - » sert à régler le compte à rebours et le bouton « + » à régler le mode chronomètre.
Appuyer sur « PROG/START-STOP » pour entrer en mode « programme ».
Pour régler les secondes, appuyer sur « +, - » puis appuyer sur le bouton rouge.
Appuyer sur « + , - » pour régler les minutes.
Appuyer sur « PROG/START-STOP » une dernière fois.
Le chronomètre est prêt à fonctionner.
En appuyant sur le bouton rouge, le minuteur s'allume ou s'éteint. Si le chronomètre démarre, les diodes vertes s'allument aussi. Le chronomètre dispose d'un avertisseur sonore de fin de temps automatique ou manuel. Un autre réglage du temps n'est possible que si le chronomètre est arrêté.
Pour réinitialiser le chronomètre, appuyer sur « - » et « + » simultanément, mais le chronomètre doit être arrêté.

SCORE 199 ET SCORE 9 :
En appuyant sur les boutons « **SCORE** » vous réglerez le score de 0 à 199 ou de 0 à 9.
Pour réinitialiser le score, appuyer sur « **HOME** » et « **GUEST** » simultanément.
Le changement de score s'obtient en pressant sur le bouton « **SCORE** », le score diminue. Si le bouton « **SCORE** » ne clignote pas, le score augmente.

LA PERIODE :
Appuyer sur la touche « **PERIOD** » pour sélectionner les périodes de 1 à 9.

LES TEMPS MORTS
Appuyez sur « TIME OUT ». Le compte à rebours s'enclenche de 60 à 0 secondes. L'alarme indique la fin du temps. Une alarme retentie également 15 secondes avant la fin du temps.
Après la fin du « TIME OUT », le compteur est prêt.
En appuyant sur « TIME OUT » une seconde fois, le compte à rebours est annulé.
Le panneau d'affichage permet d'indiquer 3 « TIME OUT » pour chaque équipe.

PENALITES
La télécommande des pénalités indique 2 et 4 minutes, pour les locaux et les visiteurs. Il n'est possible d'ajouter de temps de pénalités que si le compteur principal est arrêté.
Le bouton « RESET » sert à annuler les pénalités.
1. Sélectionnez les pénalités
2. Ajustez avec « ENTER PLAYER ADJUST » le premier chiffre du numéro du joueur.
3. Appuyez sur le bouton de pénalité sélectionné.
4. Ajustez avec « ENTER PLAYER ADJUST » le second chiffre du numéro du joueur
5. Appuyez sur le bouton de pénalité sélectionné

PAUSE
Après la période, il est possible de compter la pause. Appuyez sur « PAUSE ».
Le compteur s'étend de 00 :00 à 99 :59. Appuyez une seconde fois sur « PAUSE » pour arrêter le temps.

KIT 24s
Brancher la commande du KIT24 à la commande principale.
ON / OFF : Arrêter le temps principal. Appuyez sur le bouton « **24s** » pendant 5 secondes.
START : Appuyez sur le second bouton du kit. Le compte à rebours est activé. Un avertisseur sonore se mettra en marche automatiquement dès que 0 sera atteint.

FAUTES
Mettez en marche le transformateur.

1. Basket-ball

Le nombre de joueur va de 4 à 15
Réglage des numéros :
1. Appuyer sur le bouton correspondant à Locaux ou visiteurs pendant 5 secondes.
2. Les chiffres clignotent. Ajuster le numéro voulu avec le bouton rouge
3. Appuyez sur le bouton locaux ou visiteurs pour régler le chiffre suivant
4. Régler les numéros suivants
En appuyant sur le bouton de la seconde équipe, vous sortez du mode réglage.
Sélectionnez les joueurs avec les boutons 4-15, ajoutez les fautes avec le bouton rouge.

2. Handball

Vous n'avez pas besoin du panneau pour le handball. En appuyant simultanément sur les boutons des 2 équipes, le tableau s'éteint. En appuyant à nouveau, les chiffres s'allument à nouveau.

3. Volley-ball

Ajustez les résultats des sets (25 :20, 18 :25, …)
1. Appuyez simultanément sur les boutons des 2 équipes
2. Les chiffres s'effacent du tableau. Appuyez sur le bouton rouge
3. Les chiffres se mettent à 0
4. Appuyez sur le bouton locaux (ou visiteurs) pendant 5 secondes
5. Avec le bouton rouge, ajustez le résultat (locaux 25, visiteurs 20, …) Même façon que pour régler le nombre de joueurs au basket-ball.

ESPANOL

www.digisportinstruments.com

MODO DE EMPLEO
MARCADOR DT726 « MULTISPORT PRO »

PROGRAMACIóN DEL TIEMPO
Pulsar alternativamente « PROG/STAR-STOP » para poner en marcha o apagar el aparato.
Pulsar« ON ».
El contracorriente se realiza hasta 00 :00. En la pantalla, aparece ∪ - : - -
Pulsar « + » para activar el cronometraje hasta el tiempo determinado. En la pantalla, aparece ∩ - : - -
El botón « - » sirve para arreglar el contracorriente y el botón « + » para arreglar el modo cronómetro.
Pulsar « PROG/START-STOP » para entrar en el modo « programa ».
Para elegir los segundos, pulsar « +, - » y el botón rojo.
Pulsar « + , - » para arreglar los minutos.
Pulsar « PROG/START-STOP » una última vez.
El cronómetro está listo para funcionar.
El minutero se enciende o se apaga si pulsa el botón rojo. Cuando el cronómetro empeza, los diodos verdes se apagan también. El cronómetro tiene una alarma de fin de tiempo automática o manual. Otro reglaje de tiempo es posible solamente cuando el cronómetro está parado.
Para inicializar el cronómetro de nuevo, pulsar « - » et « + » simultaneamente, pero el cronómetro tiene que estar parado.

RESULTADO 199 Y RESULTADO 9 :
Para arreglar el resultado de 0 hasta 199 o de 0 hasta 9, pulsar los botones « **SCORE** ».
Para inicializar el resultado de nuevo, pulsar « **HOME** » y « **GUEST** » simultaneamente.
El cambio de resultado se obtiene pulsando el botón « **SCORE** », y el resultado disminuye. Si el botón « **SCORE** » no parpadee, el resultado aumenta.

EL PERIODO :
Pulsar « **PERIOD** » para seleccionar los periodos de 1 hasta 9.

LOS TIEMPOS MUERTOS
Pulsar « TIME OUT ». El contracorriente empeza de 60 hasta 0 segundos. La alarma indica el fin de tiempo. Una alarma suona 15 segundos antes del fin de tiempo también.
Después del fin del « TIME OUT », el contador está listo.
Si pulse « TIME OUT » una segunda vez, el contracorriente está anulado.
El marcador permite indicar 3 « TIME OUT » para cada equipo.

PENALIDADES
El mando a distancia de las penalidades indica 2 y 4 minutos, para los locales y los visitadores. Es posible añadir tiempo de penalidades solamente cuando el contador principal está parado.
El botón « RESET » sirve para anular las penalidades.
6. Seleccionar las penalidades.
7. Pulsar « ENTER PLAYER ADJUST » para elegir la primer cifra del número del jugador.
8. Pulsar el botón de penalidad seleccionado.
9. Pulsar « ENTER PLAYER ADJUST » para elegir la segunda cifra del número del jugador.
10. Pulsar el botón de penalidad seleccionado.

PAUSA
Después del periodo, es posible contar el tiempo de descanso. Pulsar « PAUSE ».
El contador va de 00 :00 hasta 99 :59. Pulsar de nuevo « PAUSE » para parar el tiempo.

KIT 24s
Conectar el mando a distancia del KIT24 al mando a distancia principal.
ON / OFF : Para el tiempo prinicipal. Pulsar el botón « **24s** » durante 5 segundos.
START : Pulsar el segundo botón del kit. El contracorriente está activado. Una alarma se pondrá en marcha automaticamente en cuanto 0 esté alcanzado.

FALTAS
Poner en marcha el transformador.

1. Baloncesto

El número de jugador va de 4 hasta 15.
Reglaje de los números :
1. Pulsar el botón correspondiente a Locales o visitadores durante 5 segundos.
2. Las cifras parpadean. Arreglar el número querido con el botón rojo.
3. Pulsar el botón locales o visitadores para arreglar la cifra siguiente.
4. Arreglar los números siguientes.
Pulsando el botón del segundo equipo, ud sale del modo reglaje.
Seleccionar los jugadores con los botones 4-15, y añadir las faltas con el botón rojo.

2. Balonmano

No necesita el marcador para el balonmano. Pulsando simultaneamente los botones de ambos equipos, el tablón se enciende. Pulsando una segunda vez, las cifras se apagan de nuevo.

3. Voleibol

Arreglar los resultados de los sets. Arreglar los resultados de los sets. (25 :20, 18 :25, …)
1. Pulsar simultaneamente los botones de ambos equipos.
2. Las cifras se borran del tablón. Pulsar el botón rojo.
3. Las cifras vuelven a 0.
4. Pulsar el botón locales o visitadores durante 5 segundos.
5. Arreglar el resultado con el botón rojo (locales 25, visitadores 20, …)
Hacer lo mismo para arreglar el número de jugadores para el baloncesto.